

**PROSENTASE PUKULAN *GYAKU TSUKI* DAN PUKULAN *KHISAMI***

***TSUKI* TERHADAP PEROLEHAN ANGKA PUKULAN TIM KARATE**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA PADA KEJUARAAN BOGOR KARATE**

**OPEN 2017**



**BAGUS JAYA**

**6315117857**

**PENDIDIKAN KEPELATIHAN**

**Skripsi ini disusun Untuk Melengkapi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2018**

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI  
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

**NAMA**

**TANDA TANGAN**

**TANGGAL**

**Pembimbing I**

**Hendro Wardoyo, S. Pd, M. Pd**

**NIP: 197205042005011002**



.....  
15/2/18  
.....

**Pembimbing II**

**Tirto Apriyanto, S.Pd, M.Si**

**NIP: 197004171999031002**

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

**NAMA**

**Ketua**

**Ari Subarkah, M. Pd**

**NIP: 197404022005011003**

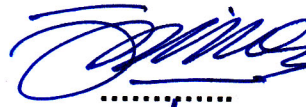


.....

**Sekretaris**

**Juriana, Msi.Psi**

**NIP: 197606242005012005**

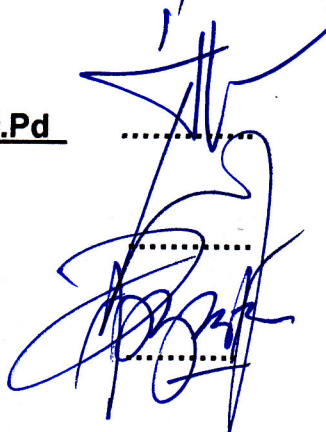


14/2-2018  
.....

**Anggota**

**Prof.Dr.Ahcmad Sofyan Hanif, M.Pd**

**NIP: 196309171989031002**



.....

**Hendro Wardoyo, S. Pd, M. Pd**

**NIP: 197205042005011002**

**Tirto Apriyanto, S.Pd, M.Si**

**NIP: 197004171999031002**

.....  
15/2/18  
.....

**Lulus Tanggal: 31 Januari 2018**

## PERYATAAN ORISINILITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. karya tulis saya, yaitu skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali melalui arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan di cantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, febuari 2018

Yang membuat pernyataan



**Bagus Jaya**

**No. Reg. 6315117857**

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

**BISMILLAHIRAHMANNIRAHIM**

**ALHAMDULILLAH....**

Akhirnya bias menyelesaikan masa studi juga....uuuyeee!!!

Bukan waktu yang cepet, tapi bersyukur, karna ahirnya bias melewati ini semua dan jadi SPEDE “-“

Bagus mau bilang makasih yang sebesar2nya buat alm.mamah dan babeh, terutama mamah (you are my everything) di surga sana, kaka perempuan gua mba eka vidya, nyokap baru gua (makasih atas bantuannya).

Dan terimakasih buat mantan pacar saya michelia champaca yang sudah mutusin gua karna belum lulus dan menjadi motivasi untuk diri gua sendiri ☺ dan mango ding yang selalu nemenin ngopi, bang Cacu yg suka dimintain modal putra yang di kerjain terus.

Buat my best friend Rizal “Epra” dan David “K\*\*ay” yang selalu semangat dan membantu semuanya \*big hug

Setelah berlama” kuliah banyak perubahan yang terjadi dari kenal dosen, jadi orang yang gak yerah dengan keadaan. Buat karate unj tetep semangat yaaa ayo tingkatkan dan ukir sejarah: baru buat kalian, berterimakasih juga buat senior” kece di karate, Bang Hendro yg mau direpotin malem”, bang Eko

suprianto yang eventnya di jadiin tempat penelitian. Terimakasih buat semua Tim Solid Sport Organezer yg selalu menghibur dan ngeledek kapan lulus, sekarang udah lulus weeeeeee..... :p

Buat tim Rugby unj yg support terus, bang brojo, pak iwan, "abah" yg selalu ngingetin daftar sidang..

Pokonya terimakasih banyak buat semuanya....

"i don't share my thoughts because i think it will change the minds of people who think differently.

i share my thoughts to show the people who already think like me that they're not alone."

## ABSTRACT

**BAGUS JAYA: PROCENTATION OF TSUNIZED GYAKU AND TSUKI KHISAMI TOWARDS THE NUMBER OF TEAM NUMBER OF TEAM KARATE STATED UNIVERSITY OF JAKARTA IN BOGOR KARATE OPEN IV 2017. Thesis. Sport Coaching Education. Fakulty of Sport Science. State University of Jakarta. 2017.**

The aim of this research is to know: Gyaku Tsuki percentage of Gyaku Tsuki's blow to the number of karate team of UNJ in Karate BKO Open IV championship, Khisami Tsuki punch percentage on the acquisition of karate team number UNJ at Karate BKO Open IV championship, the more dominant technique percentage between Gyaku Tsuki and Khisami Tsuki's blow to the acquisition of the karate team of Universitas Negeri Jakarta in BKO OPEN IV championship.

This research was conducted in Bogor, while data collection started on 3 - 4 August 2017 took place with the implementation of BKO OPEN IV in 2017 in Bogor City Pajajaran sports hall. Using descriptive methods with survey techniques. The test instrument uses a columned table to find out the percentage of success of Gyaku Tsuki's punch and Khisami Tsuki Punch during the match. The population in this study is the attack technique performed on the Kumite game at the BKO OPEN IV 2017 championship.

The sample in this research is Gyaku Tsuki and hit by Khisami Tsuki when competed in BKO OPEN IV 2017.

The results of this research are: (1) Gyaku Tsuki's blow to the acquisition of 47% of UNJ's male kumite team and 52% in UNJ's female karate team, (2) Khisami Tsuki's blow to the acquisition of 53% in the Karate Karate men's team and 48% on the UNJ princess kumite team. (3) So it can be concluded that the dominant blow to the gameplay comes from Gyaku Tsuki's blow for the female kumite team and Pisulan Khisami Tsuki on the kumite son team. With a percentage of 52% to hit Gyaku Tsuki and 53% for the punch Khisami Tsuki.



## RINGKASAN

**BAGUS JAYA: PROSENTASE PUKULAN *GYAKU TSUKI* DAN PUKULAN *KHISAMI TSUKI* TERHADAP PEROLEHAN ANGKA PUKULAN TIM KARATE UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA PADA KEJUARAAN BOGOR KARATE OPEN IV 2017. Skripsi. Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, 2017.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Prosentase pukulan *Gyaku Tsuki* terhadap perolehan angka tim karate UNJ pada kejuaraan Karate BKO Open IV, Prosentase pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka tim karate UNJ pada kejuaraan Karate BKO Open IV, Teknik yang lebih dominan prosentase antara pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka tim karate Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan BKO OPEN IV.

Penelitian ini dilakukan di Bogor, sedangkan pengambilan data dimulai pada tanggal 3 – 4 Agustus 2017 bertempat dengan pelaksanaan BKO OPEN IV tahun 2017 di gedung olahraga Pajajaran Kota Bogor. Menggunakan metode deskriptif dengan teknik survei. Instrumen tes menggunakan tabel berkolom untuk mengetahui prosentase keberhasilan pukulan *Gyaku Tsuki* dan Pukulan *Khisami Tsuki* selama pertandingan. Populasi pada penelitian ini adalah teknik serangan yang dilakukan pada pertandingan Kumite pada kejuaraan BKO OPEN IV 2017. Sampel pada penelitian ini adalah pukulan *Gyaku Tsuki* dan Pukulan *Khisami Tsuki* pada saat bertanding di BKO OPEN IV 2017.

Dari penelitian tersebut diperoleh hasil berupa: (1) pukulan *Gyaku Tsuki* terhadap perolehan angka sebesar 47% pada tim kumite putra UNJ dan 52% pada tim karate putri UNJ, (2) Pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka sebesar 53% pada tim putra Karate UNJ dan 48% pada tim kumite putri UNJ. (3) Sehingga dapat disimpulkan bahwa pukulan yang

dominan terhadap perolehan angka berasal dari pukulan *Gyaku Tsuki* untuk tim kumite putri dan Pukulan *Khisami Tsuki* pada tim kumite putra. Dengan prosentase sebesar 52% untuk pukulan *Gyaku Tsuki* dan 53% untuk pukulan *Khisami Tsuki*.



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Alhamdulillah, atas rahmat-nya yang memberikan ilmu, inspirasi dan kemuliaannya . atas ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PROSENTASE PUKULAN GYAKU TSUKI DAN PUKULAN KHISAMI TSUKI TERHADAP PEROLEHAN ANGKA TIM KARATE UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA PADA KEJUARAAN BOGOR KARATE OPEN 2017”**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga , Fakultas Ilmu Olahraga di Universitas Negeri Jakarta. Diharapkan karya tulis ini dapat membantu memberikan manfaat kepada kita semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mohon kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun dan selalu diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada: Bapak Dr. Abdul Sukur, M.Si selaku dekan Fakutas Ilmu Olahraga, Bapak Hendro Wardoyo, M.Pd selaku dosen pembimbinng I, dan Bapak Tirto Apriyanto, M.Si selaku dosen pembimbing II, yang selalu memberikan pengarahan materi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir, Bapak Prof. DR. Achmad Sofyan Hanif, M. Pd selaku penasehat akademik dan Ibu Dr. Ika Novitaria Marani, S.Pd, SE, M.Si selaku Ketua

Program Studi Pendidikan Kepelatihan terimakasih atas dukungannya. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Kepelatihan UNJ terimakasih atas ilmu dan bimbingannya selama ini.

Semoga hasil dari penulisan skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pendidikan dalam bidang kepelatihan.

Jakarta, Desember 2017

**B. J.**

## DAFTAR ISI

RINGKASAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Kegunaan Penelitian .....	5
BAB II .....	5
PENYUSUNAN KRANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR.....	5
A. Kerangka Teoritis .....	5
1. Hakikat Pukulan.....	5
2. Hakikat Perolehan Angka .....	12
3. Hakekat Karate .....	15
4. BOGOR KARATE OPEN IV .....	17
B. Kerangka Berpikir .....	18
BAB III .....	21
METODOLOGI PENELITIAN.....	21
A. Tujuan Penelitian .....	21
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	21
C. Metode Penelitian .....	22
D. Populasi dan Pengambilan Sampel.....	22
1. Populasi.....	22
2. Pengambilan Sampel.....	23
E. Instrumen Penelitian .....	24

F. Pengumpulan Data .....	24
G. Prosentase Data .....	25
BAB IV .....	27
HASIL PENELITIAN .....	27
A.Hasil Prosentase Pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> dan Pukulan <i>Khisami Tsuki</i> Terhadap Perolehan Angka Pukulan Tim Kumite Putra.....	27
1. Perolehan angka tim karate Putra secara keseluruhan .....	29
a. Pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> .....	29
b. Pukulan <i>khisami Tsuki</i> .....	29
B. Hasil Prosentase Pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> dan Pukulan <i>Khisami Tsuki</i> terhadap perolehan angka Tim Kumite Putri .....	30
2. Perolehan angka tim karate Putri secara keseluruhan .....	32
a. Pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> .....	32
b. Pukulan <i>khisami Tsuki</i> .....	32
BAB V.....	37
KESIMPULAN DAN SARAN.....	37
A. Kesimpulan .....	37
B. Saran .....	38
Daftar pustaka .....	39

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Instrumen penelitian pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> dan <i>Khisami Tsuki</i> .....	24
Tabel 2	Prosentase pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> dan Pukulan <i>Khisami Tsuki</i> terhadap perolehan angka pada nomer kumite perorangan Putra..	27
Tabel 3	Hasil pengolahan data penelitian menghasilkan pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> pada nomer kumite perorangan Putra.....	28
Tabel 4	Hasil perolehan data mentah penelitian yang menghasilkan pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> dan <i>Khisami Tsuki</i> terhadap perolehan angka pada nomor kumite putra secara keseluruhan.....	29
Tabel 5	Analisi pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> dan <i>Khisami Tsuki</i> terhadap perolehan angka nomer kumite tim putri.....	31
Table 6	Hasil pengolahan data penelitian menghasilkan pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> dan <i>Khisami Tsuki</i> terhadap perolehan angka pada nomer kumite perorangan putri.....	32
Tabel 7	Hasil perolehan analisi data mentah penelitian yang menghasilkan pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> dan <i>Khisami Tsuki</i> terhadap perolehan angka pada nomor kumite putri secara keseluruhan.....	33

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Contoh Pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> .....	11
Gambar.2 : Contoh Pukulan <i>Khisami Tsuki</i> .....	12
Gambar.3 : kelas kumite pada pertandingan karate.....	12
Gambar.4: pukulan <i>Gyaku tsuki</i> yang mendapatkan angka.....	14
Gambar.5: pukulan <i>khisami tsuki</i> yang mendapatkan angka.....	14
Gambar 6. Prsentase angka dari pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> dan <i>Khisami Tsuki</i> yang memberikan point pada nomer kumite putra tim karate UNJ.....	34
Gambar 7. Prsentase angka dari pukulan <i>Gyaku Tsuki</i> dan <i>Khisami Tsuki</i> yang memberikan point pada nomer kumite putri tim karate UNJ.....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Tabel Pengambilan Data.....	45
LAMPIRAN 2	Pengolahan data atlit putra dan putri.....	54
LAMPIRAN 3	Daftar Kelas Pertandingan.....	57
LAMPIRAN 4	Foto-Foto.....	58
LAMPIRAN 5	Daftar Kontingen.....	62
LAMPIRAN 6	Perolehan Medali.....	64



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) adalah salah satu fakultas yang ada di Universitas Negeri Jakarta (UNJ), dan merupakan wadah bagi para mahasiswa/i yang memiliki bakat di bidang olahraga baik untuk tujuan pendidikan jasmani, rekreasi, kesehatan, dan prestasi.

Terdapat berbagai cabang olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Jakarta (UNJ), dimana semua cabang olahraga tersebut memberikan kontribusi yang besar dalam perolehan medali di setiap kejuaraan mahasiswa, baik tingkat daerah, nasional maupun internasional.

Cabang olahraga yang memberikan kontribusi besar dalam perolehan medali salah satunya adalah cabang olahraga karate. Tim karate Universitas Negeri Jakarta (UNJ) telah memiliki berbagai pengalaman bertanding di setiap kejuaraan, baik kejuaraan tingkat mahasiswa maupun umum. Salah satunya Kejuaraan yang akan diikuti dalam waktu dekat ini adalah Kejuaraan Bogor Karate Open Turnament Cup IV.

Dalam tahap persiapannya, tim karate Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada kejuaraan Bogor Karate Open Turnament Cup IV, khususnya pada nomer kumite (pertarungan), peneliti yang juga merangkap sebagai salah satu pelatih atau *coaching staf* telah mempersiapkan teknik-teknik gerakan dasar yang harus dikuasai oleh atlit karate Universitas Negeri Jakarta (UNJ) untuk menunjang prestasi dalam kejuaraan Bogor Karate Open IV agar mendapatkan hasil yang maksimal dan sudah ditargetkan. Oleh karena itu, pelatih Tim Karate UNJ memiliki harapan besar untuk perolehan medali pada nomer kumite dengan maksimal sehingga dapat menaikan peringkat dari kejuaraan Bogor Karate Open yang sebelumnya di tahun 2016 dan mengharumkan nama UNJ.

Penguasaan teknik beladiri karate yang benar sangat menunjang dalam perolehan angka pada nomer kumite di setiap pertandingan karate, sehingga bisa menjadi penentu kemenangan. Apabila teknik beladiri dilakukan dengan benar, maka bisa menghindari cedera atau benturan keras saat bertanding.

Dalam penelitian kali ini, penulis lebih memfokuskan pada teknik gerak dasar pukulan yaitu; pukulan *Gyaku Tsuki* dan *Khisami Tsuki*, yang dalam setiap pertandingan kumite selalu memberikan kontribusi dalam perolehan angka. Penulis memilih teknik gerak

pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* yang merupakan bagian dari teknik gerak dasar pukulan (Tsuki) karena kedua gerakan tersebut paling sering digunakan oleh atlit Kumite pada setiap kejuaraan. Dalam hal ini penulis yang juga merupakan salah satu pelatih tim Karate Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dalam kejuaraan Bogor Karate Open IV tertarik untuk melihat kemampuan para atlit Karate UNJ melakukan dua gerakan tersebut dalam pertandingan, dan juga melihat secara statistik gerakan mana yang lebih sering digunakan para atlit dalam pertandingan Kumite, dimana hal ini bisa menjadi bahan kajian dalam menentukan program latihan untuk para atlit tersebut.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Apakah pukulan *Gyaku Tsuki* memberikan perolehan angka dalam suatu pertandingan?
2. Apakah pukulan *Khisami Tsuki* memberikan perolehan angka dalam suatu pertandingan?
3. Diantara gerakan pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki*, manakah yang lebih sering digunakan oleh atlit Karate FIK UNJ dalam satu pertandingan?

4. Diantara gerakan pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki*, manakah yang lebih banyak menghasilkan angka bagi atlit Karate dalam pertandingan?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti membuat batasan agar dalam penelitian nantinya tidak terjadi salah penafsiran. Pembatasan masalah ini adalah: “Prosentase pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka Tim Karate Universitas Negeri Jakarta pada Kejuaraan Bogor Karate Open IV tahun 2017.

### **D. Perumusan Masalah**

Didasari identifikasi masalah, peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Berapa prosentase pukulan *Gyaku Tsuki* terhadap perolehan angka tim Karate UNJ pada Kejuaraan Bogor Karate Open IV?
2. Berapa prosentase pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka tim Karate UNJ pada Kejuaraan Bogor Karate Open IV?
3. Manakah yang lebih dominan prosentase antara pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angkat tim Karate Universitas Negeri Jakarta pada Kejuaraan Bogor Karate Open IV?

## E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian tersebut sangat berguna untuk:

1. Sebagai bahan masukan bagi PB FORKI agar dapat memajukan olahraga karate di Indonesia.
2. Sebagai bahan acuan *Coaching staf* tim karate Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Jakarta (UNJ) antara pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka.
3. Membantu upaya memajukan prestasi Karate UNJ khususnya pada nomer Kumite. Serta menjadi acuan pada karateka agar lebih mengasah kemampuannya didalam melakukan teknik pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* baik saat latihan maupun pada saat pertandingan.

## BAB II

### PENYUSUNAN KRANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Hakikat Pukulan

Olahraga beladiri karate memiliki berbagai macam jenis pukulan (*tsuki*), maka diperlukan suatu latihan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atlit agar dapat lebih terampil melakukannya, terutama pada saat bertanding. Proses untuk menciptakan gerakan yang baik dan benar haruslah mengamati gerakan tersebut dan kemudian mencoba menirukan berulang-ulang gerakan tersebut sehingga tercipta proses belajar gerak. Karena yang dipelajari dalam belajar gerak adalah pola-pola gerak keterampilan tertentu misalnya gerak-gerak keterampilan olahraga secara umum ataupun khusus, seperti gerak teknik dasar karate.

Beladiri karate merupakan olahraga yang memiliki teknik dasar berupa pukulan, tendangan, dan bantingan. Olahraga sendiri memiliki pengertian suatu usaha untuk mendorong, membangkitkan, mengembangkan dan membina kekuatan jasmani maupun rohani pada tiap manusia. Seperti dalam suatu kalimat "*MENSANA IN*

*CAPORISANO*” yang artinya “di dalam tubuh yang kuat, terdapat jiwa yang sehat”.

Pukulan merupakan salah satu teknik yang banyak digunakan dalam pertandingan cabang olahraga beladiri karate, baik pada nomer *KATA* (seni) dan nomor *KUMITE* (Pertarungan). Kata dasar dari pukulan yaitu pukul yang berarti ketuk, kemudian diberikan akhiran. Pukulan adalah ketukan (serangan, hantaman). “*Pukulan adalah semua jenis teknik menyerang yang dilakukan dengan menggunakan tangan dalam posisi terkepal.*”<sup>1</sup> Pukulan bisa dilakukan sebagai serangan awal maupun sebagai serangan balasan terhadap lawan. “*Seni memukul adalah suatu seni untuk memperoleh tenaga maksimal dari suatu pukulan dengan usaha seminimal mungkin.*”<sup>2</sup>

Pada cabang olahraga karate ada beberapa jenis pukulan, seperti *Jodan Tsuki*, *Chudan Tsuki*, *Nidan Tsuki*, dan *Sanbon Tsuki*. Namun pada nomor pertandingan kumite hanya diperbolehkan melakukan *Gyaku Tsuki* dan *Kizami Tsuki*. Karena apabila melakukan teknik pukulan yang lain bisa membahayakan keselamatan lawan. Ada

---

<sup>1</sup> R. Kotot Slamet Hariyadi. Teknik Dasar Pancak Silat Tanding. (Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2003) h. 57

<sup>2</sup> Mayun Narendra. Seni Olahraga Tinju.



beberapa cara melakukan pukulan yang merupakan sifat dari Karate, diantaranya:

1. Karate tidak memusatkan perhatian pada pengerasan tangan. Karate memusatkan perhatian pada pengenalan titik-titik lemah tubuh manusia.
2. Pukulan dilakukan dengan sudut agak ke atas mengarah ke bagian dada, karena tubuh manusia bagian dada sangat kurang tahan terhadap pukulan, apalagi pukulan yang bertenaga.
3. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, lengan harus dalam kondisi rileks sampai saat memukul.
4. Pukulan dilakukan dari jarak jangkauan dan tidak didahului dengan awalan ayunan ke belakang untuk menambah momentum.
5. Untuk mendapatkan jarak jangkauan yang maksimal pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* harus dibantu dengan putaran pinggang (*kime*).
6. Setelah melakukan pukulan, tangan yang memukul harus ditarik kembali ke posisi awal dengan gerakan cepat.

Pukulan merupakan salah satu komponen yang banyak dipergunakan dalam pertandingan pada kumite. Pada nomor kumite, kecepatan dan ketepatan sangat dibutuhkan, hal tersebut dapat menunjang hasil yang optimal pada saat pertandingan. Seperti dikatakan dalam buku "*Kecepatan*

*adalah kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan yang sejenis secara berturut-turut dalam waktu yang sesingkat-singkatnya, atau kemampuan untuk menempuh suatu jarak dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.”*<sup>3</sup> Sama halnya dengan pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki*, kecepatan sangat dibutuhkan guna membalas atau mendahului serangan lawan.

Ketepatan merupakan salah satu yang memiliki peranan penting diberbagai cabang olahraga, yang berarti ketepatan merupakan satu kesatuan yang utuh dengan unsur-unsur kondisi fisik lainnya, seperti pada cabang olahraga panahan, tinju, hand ball, bola basket, dan lain-lain. Seperti halnya cabang olahraga karate yang berfungsi saat menetapkan arah sasaran atau target yang hendak di capai, pada saat bertanding sangat diperlukannya ketepatan dalam usahanya melumpuhkan lawan untuk menghasilkan angka. Teknik karate harus berlandaskan kime, yaitu; *“daya ledak (Eksplosive Power) pada sasaran tertentu, dengan mempergunakan teknik yang tepat dengan tenaga yang maksimal dalam waktu yang sesingkat mungkin.”*<sup>4</sup> *“Menurut Tudor O. Bompa Power atau daya ledak adalah hasil dari dua kemampuan; kecepatan maksimal dan*

---

<sup>3</sup>Harson, Latihan Kondisi Fisik. (Jakarta: KONI PUSAT, 1993) h.13

<sup>4</sup>Departemen Pendidikan Nasional. Olahraga nasional dalam prespektif sejarah. (Jakarta;2004) h.224

*kekuatan maksimal dalam waktu yang sesingkat mungkin*".<sup>5</sup> Dalam pertandingan karate pada nomer kumite, peserta dinyatakan menang apabila ia memperoleh angka yang di buat selama waktu yang di tentukan, atau bias dengan selisih delapan angka.

*"Menurut buku pedoman karate, pukulan adalah merupakan salah satu inti dari gerakan olahraga karate yang menggunakan kepalan tangan secara lurus dinamakan Tsuki"*.<sup>6</sup> Teknik pukulan dalam beladiri karate memiliki banyak bentuk dan tipe latihan, teknik pukulan dalam beladiri karate menjadi sangat penting di karenakan untuk peluang mendapatkan angka lebih baik dibandingkan kaki, walaupun secara umum teknik tendangan lebih besar angkanya di bandingkan dengan teknik pukulan.

Melakukan teknik pukulan diperlukan kecepatan, kekuatan, dan keseimbangan yang prima, serta diperlukan penguasaan jarak dan timing yang tepat agar pukulan tersebut menjadi lebih efektif. *"Dalam istilah olahraga kecepatan adalah kemampuan untuk menutupi jarak jauh dengan cepat."*<sup>7</sup> Kemampuan gerak cepat ini dalam garis lurus merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari suksnya berbagai cabang olahraga, sedangkan *"kekuatan adalah sebagai kerja maksimal (maximal force) atau torque (rasional force) yang dihasilkan otot atau sekelompok*

---

<sup>5</sup>Tudor O.Bompa.Periodization. Edisi V. (Human Kinetics) h.233

<sup>6</sup> PB FORKI. Pedoman Karate. (Jakarta:studio 3 plus 2005) h.19

<sup>7</sup> Tudor O. Bompa.Op.Cit h.272

*otot*.”<sup>8</sup> Selain itu kekuatan didefinisikan sebagai kemampuan system neuromuscular menghasilkan gaya melawan tahanan eksternal.<sup>9</sup> Menurut Ray Pawlett yang harus diperhatikan dalam pukulan adalah: (1) jalur pukulan karate arahnya lurus,(2) selalu ada reaksi tangan ketika memukul, yaitu tarik satu tangan ke belakang ketika memukul dengan tangan sebaliknya, dan anda harus menguatkan pukulan, (3) selalu ada sebuah putaran pada saat terakhir pukulan, (4) ada pukulan kedua diakhir, (5) waktu yang tepat.<sup>10</sup>

#### **a. Pukulan *Gyaku Tsuki***

Menurut Sabeth Muchsin:

Kaki dan kepala yang meninju berada pada sisi yang berlawanan. Bila kaki kiri depan, maka tinjulah dengan kepala tangan kanan bagian atas,<sup>11</sup> kekuatan: sangat kuat, kecepatan: sedang ke cepat, tingkat kesulitan: mudah, cocok untuk kumite: bagus.<sup>12</sup> Jadi pukulan *Gyaku Tsuki* adalah teknik pukulan yang mengarah kearah perut/dada yang menjadi salah satu bagian dari

---

<sup>8</sup> Ibid. h.228

<sup>9</sup> Ibid. h.228

<sup>10</sup> Ray Pawlett. The karate handbook. (ROSEN PUBLISHING GRUB,2008) h.87

<sup>11</sup> Sabeth Muchsin. Karate Terbaik. (jakara PT. Indira. 1980) h.68

<sup>12</sup> Ray Pawlett. Op.Cit hal 92

teknik gerak dasar, yang dapat digunakan ke dalam suatu pertandingan.



Gambar 1: Contoh Pukulan *Gyaku Tsuki*

#### **b. Pukulan *Khisami Tsuki***

Salah satu teknik pertempuran lebih efektif dan pada saat yang sama berbahaya. Teknik ini terdiri dalam distensi dari lengan depan dengan rotasi pergelangan tangan, dengan tangan yang lurus kedepan mengarah ke kepala, dan semua diantisipasi oleh gerakan kaki yang mendorong maju. Hal ini sebenarnya tidak lebih dari sebuah pukulan jab seperti dalam tinju yang dilancarkan dari sisi depan. Namun jangan tertipu dari kesederhanaan, selain sebagai suatu pukulan pemancing, *Kizami Tsuki* mempunyai berbagai tujuan. Hal ini dapat digunakan untuk mengukur jarak antara anda dan lawan anda, mengalihkan

perhatiannya dari serangan sejati anda atau dapat digunakan untuk membuka jalan bagi kombinasi serangan lanjutan.<sup>13</sup>



Gambar.2 : Contoh Pukulan *Khisami Tsuki*

## 2. Hakikat Perolehan Angka

Perolehan angka adalah berasal dari kata dasar untuk, atau buat. Kemudian ditambahkan awalan per- dan akhiran -an, yang berarti mendapatkan, atau menerima.<sup>14</sup> Sedangkan pengertian angka menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah bilangan, himpunan,

<sup>13</sup>[www.senibeladirikarate.co.id](http://www.senibeladirikarate.co.id) 11 juni 2017, 11:02

<sup>14</sup>Tim Khusus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi ke dua (Jakarta: Balai Pustaka, 1994) h.652

symbol, nilai dan data.<sup>15</sup> Jadi apabila digabungkan berarti mendapatkan atau memperoleh bilangan, himpunan atau nilai.

Dalam pertandingan karate terdapat pula peraturan tentang pertandingan peraturan pertandingan kumite yang menjadi pedoman bagi para wasit guna memberikan penghargaan nilai yang menentukan seseorang karateka untuk memenangkan pertandingan dan menjadi juara. Peraturan pertandingan kumite menurut PB FORKI Jakarta: Tingkat Penilaian IPPON: (3 angka), WAZA-ARI: 2 angka, YUKO : 1 angka. Teknik dinilai apabila memenuhi kriteria: a) Teknik yang baik (pukulan lurus yang mengarah ke kepala dan perut), b) Waktu dan jarak yang tepat. c) Kecepatan, d) Kesadaran, e) Kestabilan tubuh, f) Pernapasan dan tenaga, g) Konsentrasi dan focus , h) Sportifitas mental. IPPON diberikan untuk teknik: 1) Tendangan jodan (arah kepala), 2) Melakukan teknik bantingan, dilanjutkan dengan pukulan mengarah ke dada dan menghasilkan angka. WAZA-ARI diberikan untuk teknik: 1) Tendangan cudan (ke arah perut), 2) Memukul pada bagian belakang, 3) Kombinasi teknik pukulan Gyaku dan Khisami dimana terdapat setiap teknik yang dilakukan dengan sesuai. YUKO diberikan untuk teknik: 1) Cudan atau jodan tsuki (pukulan mengarah perut atau bagian kepala. 2) Serangan-serangan yang dibatasi

---

<sup>15</sup> Ibid. h.78



terhadap wilayah: a. Kepala, b. Muka, c. Leher, d. Dada dan Perut , e. Punggung, f. Sisi tubuh.



Gambar.4: pukulan gyaku tsuki yang mendapatkan angka



Gambar.5: pukulan khisami tsuki yang mendapatkan angka

Dalam memperoleh angka di pertandingan karate khususnya kumite, berdasarkan peraturan PB FORKI Jakarta terdapat 4 penilaian, dimana teknik yang dinilai telah memenuhi kriteria-kriteria yang terdapat pada peraturan pertandingan kumite. Contohnya pada serangan kearah perut seperti teknik pukulan *Gyaku Tsuki* dibatasi hanya kearah perut saja. Begitu juga untuk wilayah kepala, muka,

punggung, dan dada memiliki kriteria masing-masing dalam mendapatkan nilai. Hasil dari kontestan yang unggul delapan angka terlebih dahulu atau mendapatkan angka yang lebih besar saat pertandingan berakhir atau juga mendapatkan *SENSHU* (penerima point pertama), *HANSOKU* (pelanggaran), *SHIKAKU*, dan *KIKEN* yang diberikan wasit dinyatakan memenangkan pertandingan tersebut.

### 3. Hakekat Karate

Karate adalah seni beladiri dari Jepang yang terdiri dari kata Kara dan Te. Kara artinya kosong dan Te artinya tangan. Kedua kata Kara dan Te, jika disatukan menjadi karate artinya tangan kosong.<sup>16</sup> Karate dapat diartikan sebagai seni beladiri yang menggunakan tangan dan kaki. Karate merupakan seni beladiri yang menggunakan tangan dan kaki yang lebih terkenal dengan pukulannya yang beraneka ragam dan secara luas telah diakui kelebihan-kelebihannya.

Masing – masing karateka di dalam karate memiliki maksud dan tujuan yang berbeda-beda, oleh karena itu setiap pelatih karate (*senpai*) harus menjelaskan kepada siswanya (*kohai*) pada saat latihan. Karate sebagai cabang olahraga beladiri yang berciri *body*

---

<sup>16</sup> Viktor G. Simanjuntak, Teknik Dasar Karate (Ciputat:2004), h.2

*contact* (kontak tubuh) mengajarkan pukulan dan tendangan sebagai upaya mengatasi serangan dari pihak lain.

Menurut Masutatsu Oyama kata Karate yang ditulis dengan huruf jepang moderen yang secara harfiahnya berarti tangan kosong, mempunyai pengertian sebagai berikut:

- 1) Karate adalah suatu alat untuk membela diri dengan tangan kosong atau tanpa senjata.
- 2) Karate juga diartikan jiwa yang kosong, bersih tanpa pikiran yang buruk atau pamrih, sehingga dengan jiwa yang bersih itu memungkinkan seseorang mempelajari dan memahami karate dengan benar.<sup>17</sup>

Olaharaga karate saat ini telah berkembang keseluruh penjuru dunia, seiring dengan perkembangnya olahraga karate telah diminati banyak orang baik pelajar, mahasiswa, masyarakat, ataupun sebagai olahraga beladiri murni, kesehatan, atau untuk prestasi.

Pukulan dan tendangan sebagai suatu keterampilan yang harus dikuasai oleh para karateka dengan baik, sehingga latihan-latihan yang menunjang untuk dapat meningkatkan kemampuan pukulan dan tendanga diperlukan untuk menjaga konsistensi kemampuan para

---

<sup>17</sup> J.B Sujoto. Teknik Oyama Karate (Jakarta:PT Elex Media komputindo 1996) h.232

karateka itu sendiri baik dalam berlatih maupun pada saat pertandingan.

Jadi hakekat karate adalah suatu olahraga beladiri yang memperagakan tangan kosong, dan dapat membentuk manusia untuk mampu mengendalikan jiwa dan semangat bagi dirinya yang ditunjukkan dalam kehidupan bermasyarakat.

#### **4. BOGOR KARATE OPEN IV**

Bogor Karate Open atau yang dikenal dengan BKO merupakan salah satu kejuaraan beladiri karate yang ada di Kota Bogor, Jawa Barat. Sejak tahun 2014 yang lalu, Bogor Karate Open mempunyai peran aktif, baik dalam meningkatkan mental atlet, menciptakan prestasi-prestasi baru dalam karate yang dapat dibanggakan serta sudah menjadi jadwal agenda forki jawa barat setiap tahunnya.

BKO IV diikuti oleh atlet-atlet yang berprestasi dari usia dini hingga senior, serta terdapat katagori khusus yaitu persabuk atau pertingkatan dalam karate. Kejuaraan ini digunakan oleh para atlet sebagai salah satu cara untuk menambah jam terbang dan untuk menambah prestasi bagi mereka. Bogor Karate Open juga sebagai ajang silaturahmi para kontingen dan menciptakan solidaritas.

## B. Kerangka Berpikir

Pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* merupakan teknik yang diperbolehkan dan sering menghasilkan angka dalam pertandingan karate (kumite). Keberhasilan suatu pukulan yang baik dan benar didukung oleh beberapa faktor, yaitu: fisik, teknik, dan mental, serta proses latihan. Dari teknik menyangkut kepada kuda-kuda, pukulan, tendangan serta tangkisan. karena apabila tidak terlaksana dengan baik maka tujuan yang akan dicapai tidak akan baik. Beladiri karate penuh dengan strategi, gaya, teknik-teknik yang baik, hal ini membuat olahraga karate dapat memberikan gerakan dan keterampilan yang penuh dengan variasi masing-masing.

Dalam pertandingan nomer kumite, ada beberapa unsur serangan yang perlu dicermati unsur serangan tersebut diantaranya adalah ketepatan hati, jarak sasaran, sudut sasaran, titik kelemahan, dan kecepatan. Dengan adanya unsur-unsur serangan tersebut, maka seorang atlit dapat mempersingkat waktu pertandingan dan dapat memenangkan pertandingan dalam waktu kurang dari 2 menit atau waktu yang sudah ditentukan.

Setiap atlit harus mempunyai mental yang baik, terutama pada cabang beladiri karate pada nomer kumite. Dilihat dari segi mental seorang karateka harus memiliki mental yang baik, karena setiaap

mengambil keputusan meskipun lawan tersebut sudah dalam keadaan lebih siap. Dimana *full body contact* tidak dapat dihindari sesama atlet atau karateka dalam keadaan yang sama-sama menyerang. Dari segi kondisi fisik yang baik, mampu menghasilkan gerak keterampilan dalam olahraga. Pada karate pukulan sangat penting dan diperlukan untuk memperoleh poin di dalam pertandingan. Keberhasilan suatu teknik yang baik dan benar harus didukung juga faktor psikologi, serta penerapan teknik-teknik tersebut yang merupakan pedoman karate dalam kumite.

Maka dari itu Prosentase pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka dalam suatu pertandingan terjadi apabila atlet benar-benar melatih atau membiasakan menguasai teknik tersebut secara terus menerus pada saat latihan, dalam arti membiasakan teknik yang akan dilakukan pada saat pertandingan nanti, tentunya dengan persiapan yang matang, baik dari segi penerapan teknik, fisik, mental, dan psikologi.

Selain itu, dengan melakukan pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* pada saat pertandingan diharapkan dapat memperoleh medali pada kejuaraan-kejuaraan sebelumnya yang sudah diikuti Tim Karate UNJ. Dengan bertambahnya perolehan medali pada kejuaraan BKO VI tahun 2017 maka prestasi karate UNJ akan meningkat dibandingkan dengan kejuaraan-kejuaraan sebelumnya.

BKO VI diikuti oleh atlit-atlit yang berprestasi dari usia dini hingga senior. Kejuaraan ini dimanfaatkan oleh para atlit UNJ sebagai ajang uji coba atau try out untuk menambah jam terbang, pengalaman, dan prestasi bagi mereka. BKO VI juga digunakan sebagai ajang silaturahmi bagi para pelatih dan kontingen yang bertanding.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui:

1. Prosentase pukulan *Gyaku tsuki* terhadap perolehan angka tim karate UNJ pada kejuaraan Bogor Karate Open VI 2017.
2. Prosentase pukulan *khisami Tsuki* terhadap perolehan angka tim karate UNJ pada kejuaraan Bogor Karate Open VI 2017.
3. Prosentasi yang lebih dominan antara pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Kshami Tsuki* terhadap perolehan angka tim karate UNJ pada kejuaraan Bogor Karate Open VI 2017.

#### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

- 1) Penelitian dilakukan di Jakarta, sedangkan pengambilan data dilakukan di Gelanggang Olahraga Remaja Pajajaran Bogor, Jawa Barat.
- 2) Waktu penelitian dilaksanakan sejak bulan febuari, sedangkan untuk pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 3-4 agustus 2017 bertepak dengan pelaksanaan kejuaraan Bogor Karate Open VI 2017.

### C. Metode Penelitian

Penelitian ini termaksud dalam metode penelitian deskriptif dengan teknik survey. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti setatus sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, system pikiran, ataupun suatu peristiwa massa sekarang.<sup>18</sup>

Penelitian ini juga bermaksud mengetahui banyaknya jumlah pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka tim karate Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Bogor Karate Open VI 2017. Teknik ini menggunakan penelitian observasi diantaranya dengan observasi bebas dan melihat langsung.

### D. Populasi dan Pengambilan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan individu dengan ciri-ciri yang sama yang hidup di tempat yang sama dan memiliki kemampuan bereproduksi diantara sesamanya.<sup>19</sup> Populasi pada penelitian ini adalah serangan yang dilakukan tim karate UNJ pada pertandingan Kumite dalam kejuaraan Bogor Karate Open VI yang berjumlah 14 orang.

---

<sup>18</sup>Nazir(1988: 63) <https://idtesis.com> 11.37 3 juni 2017.

<sup>19</sup><https://id.m.wikipedia.org>

## 2. Pengambilan Sampel

Sampel kegiatan ini adalah pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* pada saat bertanding di kejuaraan Bogor Karate Open VI. Diambil data berapa banyak jumlah pukulan yang dihasilkan pada tim karate Universitas Negeri Jakarta yang berjumlah 14 orang pada saat bertanding dengan menggunakan *purposive* sampling. Terdapat kriteria pada pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* yang dilakukan pada nomer Kumite tim Karate Universitas Negeri Jakarta, antara lain:

- a. Jumlah melakukan pukulan *Gyaku Tsuki* dan *pukulan Khisami Tsuki* pada saat pertandingan berlangsung dan dilakukan pada kelas kumite saja.
- b. Pukulan *Gyaku Tsuki* dan *Khisami Tsuki* yang masuk (mendapatkan poin) yang dilakukan oleh atlit karate UNJ pada nomer kumite saja.
- c. Pukulan yang masuk harus mendapatkan pernyataan yang sah dan dinyatakan mendapatkan angka oleh wasit utama pertandingan.

### E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan blangko penelitian berupa kolom-kolom dalam bentuk table untuk setiap kontribusi pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki*, yang ditampilkan pada table sebagai berikut:

**Tabel 1. Instrumen penelitian pukulan *Gyaku Tsuki* dan *Khisami Tsuki***

NAMA	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			
	Pukulan	Pukulan	JMLI	Pukulan	Pukulan	JMI	
Atlit	Masuk	TM	pukulan	Masuk	TM	Pukulan	Total
Total							

### F. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan observasi dengan cara mengisi blangko penelitian yang berisi kolom dan baris table. Data akan dikelompokkan sesuai dengan jumlah pukulan dan jumlah pukulan yang menghasilkan angka pada saat pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki*. Sebelum melakukan pengambilan data

peneliti menyamakan persepsi dengan yang membantu penelitian yang berjumlah 3 orang, dan mengumpulkan data sesuai dengan blanko penelitian setelah itu mengumpulkan data-data tersebut dari 3 orang yang membantu, kemudian semua data tersebut dikumpumpulkan setelah pertandingan berakhir dan memasukan data-data kedalam blanko yang sudah di sediakan.

Orang yang membantu penilaian merupakan yang mengerti akan teknik yang benar dari pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki*. Orang yang membantu penelitian ini yaitu harus seorang karateka yang mengerti mengenai teknik dan minimal memegang sabuk hitam (Dan 1).

#### **G. Prosentase Data**

Penelitian bertujuan mencari gambaran kemampuan melakukan teknik pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* sehingga teknik yang dgunakan adalah tehnik Prosentase deskriptif dengan presentase:

1. Mengitung preentase yang disebut frekuensi (  $F_{rel}$  )
2. Jumlah nilai keseluruhan dari pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki*

3. Jumlah pukulan masuk (point) pada pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* yang dilakukan oleh tim karate Universitas Negeri Jakarta
4. Menginterpretasikan setiap keteria pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* untuk menghitung presentase pukulan terhadap perolehan angka digunakan rumus:

$$Frel = \frac{F \text{ absolute} \times 100\%}{n}$$

Keterangan :

F absolute = Jumlah point pada masing-masing pukulan

N = jumlah point keseluruhan dari pukulan *Gyaku Tsuki*  
dan *Khisami Tsuki*

Frel = hasil dari perhitungan (%)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Hasil Prosentase Pukulan *Gyaku Tsuki* dan Pukulan *Khisami*

##### *Tsuki* Terhadap Perolehan Angka Pukulan Tim Kumite Putra

Berikut adalah hasil kumpulan data dari penelitian yang menggambarkan Prosentase pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka ada tim putra, sebagai berikut:

**Tabel 2: Prosentase pukulan *Gyaku Tsuki* dan Pukulan *Khisami Tsuki* Terhadap perolehan angka pada nomer kumite perorangan putra**

NAMA	Gyaku Tsuki		Jumlah Pukulan	Khisami Tsuki		Jumlah Pukulan	Total
	Pukulan Masuk	PTM		PM	PTM		
Abdulrahim	II	0	2	III	II	5	5
Sutan	II II III	II	19	II I	III	9	20
Ibnu	II II I	III	14	II II	III	14	21
Lutfi	II III	III	13	II III	III	11	17
Zidane	II	I	6	III	0	3	8
Yogi	II I	II I	12	II I	II	11	12
Thomas	II I	I	7	III	I	4	9
Luhur	II I	III	9	II II I	III	15	17
Ahyar	II III	III	11	II III	III	11	16
Bustaman	0	III	3	0	I	1	0
TOTAL	66			58			125

Tabel di atas merupakan hasil jumlah pukulan *Gyaku Tsuki* dan Pukulan *Khisami Tsuki* baik jumlah pukulan masuk dan tidak masuk pada nomer Kumite putra tim karate UNJ. Berikut pengolahan data dengan menggunakan rumus:

$$Frel = \frac{F_{absolute}}{n} \times 100\%$$

ket:

Frel : hasil dari perhitungan %

Fabsolut : Jumlah Pukulan Masuk pada masing-masing pukulan

n : Jumlah pukulan *Gyaku Tsuki* dan *Khisami Tsuki* yang dilakukan oleh alit Putra

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, maka dapat dilihat table sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil pengolahan data penelitian menghasilkan pukulan *Gyaku Tsuki* dan Pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka pada nomer kumite perorangan putra**

NAMA	GYAKU TSUKI %	KHISAMI TSUKI %
Abdulrahim	1,6	2,4
Sutan	10,31	4,8
Ibnu	8,8	8
Lutfi	7,2	6,4
Zidane	4	2,4
Yogi	4,8	4,8
Thomas	4,8	2,4



Luhur	4,8	8,8
Ahyar	6,4	6,4
Bustaman	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>52.71</b>	<b>46,4</b>

### 1. Perolehan angka tim karate Putra secara keseluruhan

#### a. Pukulan *Gyaku Tsuki*

$$\frac{66}{125} \times 100\% = 52,8$$

#### b. Pukulan *khisami Tsuki*

$$\frac{58}{125} \times 100\% = 46,4$$

Berdasarkan pengolahan data diatas, maka dapat dilihat hasil melalui table berikut:

**Tabel 4:Hasil perolehan prosentase data mentah penelitian yang menghasilkan pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka pada nomor kumite putra secara keseluruhan.**

Pukulan Gyaku Tsuki	Pukulan Khisami Tsuki
52,8	46,4
99,2 %	

Dari hasil pengolahan data diatas, prosentase angka pada pukulan *Gyaku Tsuki* pada nomer kumite perorangan puta sebesar 52,8%. Hasil ini membuktikan bahwa pukulan *Gyaku Tsuki* terhadap perolehan angka pada tim karate UNJ putra pada nomer kumite perorangan sebesar 52,8% pada pertandingan tersebut. Serta dari pukulan *Khisami Tsuki*, hasil persentasi angka sebesar 46,4%. Maka dari pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka pada nomer perorangan kumite putra tim karate UNJ putra sebesar 46,4% pada pertandingan tersebut.

Dari perhitungan diatas telah membuktikan bahwa pada nomer kumite perorangan putra, yang lebih dominan dalam perolehan angka adalah pukulan *Gyaku Tsuki*. Hal tersebut terlihat dengan prsentasi yang sangat besar jika dibandingkan dengan pukulan *Khisami Tsuki*, namun dari kedua pukulan tersebut memberikan point terhadap perolehan angka pada nomer kumite perorangan putra tim karate UNJ pada saat kejuaraan BKO CUP IV tahun 2017.

**B. Hasil Prosentase Pukulan *Gyaku Tsuki* dan Pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka Tim Kumite Putri**

Sedangkan prosentase pukulan *Gyaku Tsuki* dan Pukulan *Khisami Tsuki*, pada nomer pertandingan kumite putri terhadap perolehan angka pada pertandingan tersebut berdasarkan data di

bawah ini, Berikutini adalah hasil penelitian yang diperoleh pada saat pertandingan tersebut adalah :

**Tabel 5: prosentase pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka nomer kumite tim putri**

NAMA	Gyaku Tsuki		Jumlah Pukulan	Khisami Tsuki		Jumlah Pukulan	Total
	Pukulan Masuk	PTM		PM	PTM		
Vidia	II	III	5	III	0	3	5
Kiki	II	II	4	III	I	4	5
Ade	I	II	3	III	I	4	4
Zhuchria	III	II	10	I	I	6	13
TOTAL	13			14			27

Tabel di atas merupakan hasil jumlah pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* baik jumlah pukulan masuk dan tidak masuk pada nomer Kumite tim putri karate UNJ. Berikut pengolahan data dengan menggunakan rumus:

$$Frel = \frac{F_{absolute}}{n} \times 100\%$$

ket:

Frel : hasil dari perhitungan %

Fabsolut: Jumlah Pukulan Masuk pada masing-masing pukulan

n : Jumlah pukulan *Gyaku Tsuki* dan *Khisami Tsuki* yang dilakukan oleh alit Putri

Berdasarkan pengolahan data di atas, maka dapat dilihat melalui table

berikut:

**Table 6: Hasil pengolahan data penelitian menghasilkan pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka pada nomer kumite perorangan putri**

NAMA	GYAKU TSUKI %	KHISAMI TSUKI %
Vidia	7,4	11
Kiki	7,4	11
Ade	3,7	11
Zhuchria	29,62	18,51
<b>TOTAL</b>	<b>48,12</b>	<b>51,51</b>

## 2. Perolehan angka tim karate Putri secara keseluruhan

### a. Pukulan *Gyaku Tsuki*

$$\frac{13}{27} \times 100\% = 48,14$$

### b. Pukulan *khisami Tsuki*

$$\frac{14}{27} \times 100\% = 51,85$$

Berdasarkan pengolahan data diatas, maka dapat dilihat hasil melalui table

berikut:

**Tabel 7: Hasil perolehan analisi data mentah penelitian yang menghasilkan pukulan *Gyaku Tsuki* dan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka pada nomor kumite putri secara keseluruhan**

Pukulan <i>Gyaku Tsuki</i>	Pukulan <i>Khisami Tsuki</i>
48,14	51,85
99,99%	

Dari hasil pengolahan data diatas, prosentase angka pada pukulan *Gyaku Tsuki* pada nomer kumite perorangan putri sebesar 48,14%. Hasil ini membuktikan bahwa pukulan *Gyaku Tsuki* terhadap perolehan angka pada tim karate UNJ putri pada nomer kumite perorangan sebesar 48,14% pada pertandingan tersebut. Serta dari pukulan *Khisami Tsuki*, hasil prsentasi angka sebesar 51,85%. Maka dari pukulan *Khisami Tsuki* terhadap perolehan angka pada nomer perorangan kumite putri tim karate UNJ sebesar 51,85% pada pertandingan tersebut.

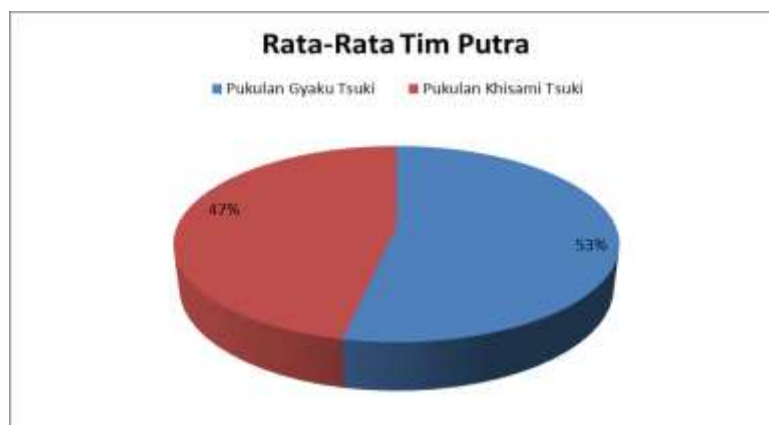
Dari perhitungan diatas telah membuktikan bahwa pada nomer kumite perorangan putri, yang lebih dominan dalam perolehan angka adalah pukulan *Khisami Tsuki*. Hal tersebut terlihat dengan prosentase yang sangat besar jika dibandingkan dengan pukulan *Gyaku Tsuki*, namun dari kedua pukulan tersebut memberikan point terhadap

perolehan angka pada nomer kumite perorangan putri tim karate UNJ pada saat kejuaraan BKO CUP IV tahun 2017.

### C. Perbandingan Prsentase Pukulan *Gyaku Tsuki* dan Pukulan *Khisami Tsuki* Pada Tim Kumite Putra dan Tim Putri Universitas Negeri Jakarta

Berdasarkan perhitungan hasil sebelumnya yang menunjukan seberapa besar pukulan *Gyaku Tsuki* dan *Khisami Tsuki* terhadap jumlah pukulan yang dilakukan secara keseluruhan terhadap perolehan angka yang di raih. Dengan perhitungan di atas telah diketahui pukulan *Gyaku Tsuki* lebih besar dalam memberikan angka pada nomer Kumite putra Karate UNJ. Sedangkan untuk menggambarkan hasil perhitungan persentase dapat dilihat melalui grafik yang dibawah ini:

#### 1. Tim Kumite Putra

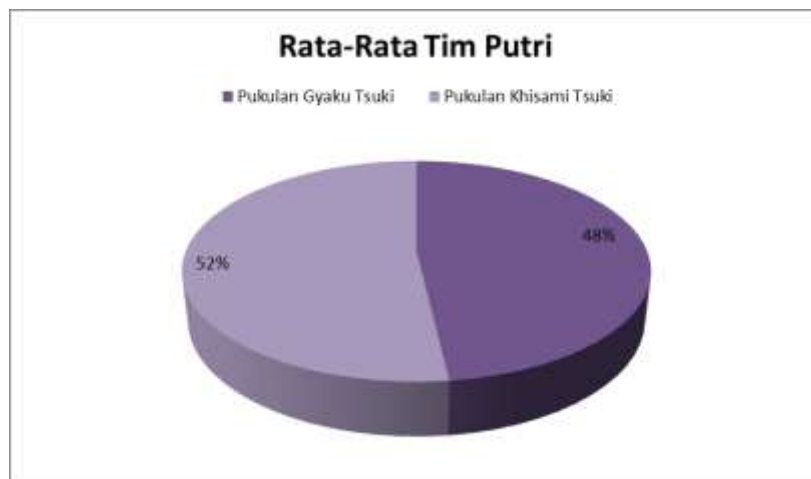


Gambar 6. Prsentase angka dari pukulan *Gyaku Tsuki* dan *Khisami Tsuki* yang memberikan point pada nomer kumite putra tim karate UNJ.

Dilihat dari grafik di atas, terlihat prosentase pukulan *Gyaku Tsuki* yang memberikan point terhadap perolehan angka sebesar 53% dan prosentase pukulan *Khisami Tsuki* yang memberikan point terhadap perolehan angka sebesar 47%. Maka dari nomer kumite putra yang paling memberikan angka yaitu pukulan *Gyaku Tsuki*.

## 2. Tim Kumite Putri

untuk menggambarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya, maka dibawah ini adalah grafik prosentase pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* yang dilakukan pada nomer kumite putri tim karate UNJ.



**Gambar 7.** Prosentase angka dari pukulan *Gyaku Tsuki* dan *Khisami Tsuki* yang memberikan point pada nomer kumite putri tim karate UNJ.

Dilihat dari grafik di atas, terlihat perbedaan prosentase pukulan *Khisami Tsuki* yang memberikan point terhadap angka sebesar 52% dan prosentase pukulan *Gyaku Tsuki* yang memberikan point terhadap perolehan angka sebesar 48%. Maka dari hasil diatas nomer kumite putri yang paling memberikan angka yaitu pukulan *Khisami Tsuki*.

Perbandingan prosentase kedua pukulan di atas menyatakan bahwa pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* sama-sama memberikan point terhadap perolehan angka. Hal tersebut sangat jelas terlihat dari diagram diatas, baik pada tim kumite putra maupun tim kumite putri karate UNJ. Walaupun perolehan angka yang dihasilkan pada pukulan memiliki nilai prosentase yang kecil, akan tetapi hal tersebut tetap memberikan hasil yang baik pada tim kumite putra dan putri Universitas Negeri Jakarta.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil perhitungan data yang di peroleh pada saat kejuaraan BOGOR KARATE OPEN 2017 tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Hasil data yang didapatkan untuk perolehan angka pukulan *Gyaku Tsuki* 52,8% pada kumite putra karate UNJ, dan 48,14% pada nomer kumite putri karate UNJ.
- 2) Sedangkan untuk perolehan angka pukulan *Khisami Tsuki* sebesar 46,4% pada nomor kumite putra karate UNJ, dan 51,51% pada nomor kumite putri karate UNJ.
- 3) Maka dapat diketahui kedua pukulan yang dilakukan oleh tim karate Universitas Negeri Jakarta baik tim putra dan putri, yang paling memberikan perolehan angka paling besar untuk tim putra adalah pukulan *Gyaku Tsuki* dan yang memberikan perolehan angka paling besar pada tim putri adalah pukulan *Khisami Tsuki*.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, maka ada beberapa hal yang dapat dijadikan saran diantaranya:

- 1) Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa perolehan angka pukulan *Gyaku Tsuki* pada tim putra tidak terlalu jauh jika dibandingkan dengan perolehan angka pada tim putri. Tetapi untuk teknik pukulan *Khisami Tsuki*, keberhasilan perolehan angka tim putra lebih besar dibandingkan tim putri. Diharapkan tim putri lebih mengasah lagi kemampuan menggunakan pukulan tersebut agar tingkat keberhasilannya bisa membaik pada kejuaraan-kejuaraan berikutnya. Dilakukan dengan cara berpasangan dengan target pukulan ditentukan secara bergantian.
- 2) Pada saat berlatih lebih sering dilakukan pukulan *Gyaku Tsuki* dan *Khisami Tsuki*, karena sebagian besar karateka pada saat bertanding bisa lebih banyak mendapatkan angka.
- 3) Para pelatih diharapkan lebih memperhatikan lagi mengenai latihan pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki* pada saat latihan, karena pada saat pertandingan mendapatkan situasi yang berbeda saat latihan dan pada saat berlatih harus sering membuat situasi latihan seperti pada saat pertandingan untuk melihat kemampuan atlet terhadap pukulan *Gyaku Tsuki* dan pukulan *Khisami Tsuki*.

## Daftar pustaka

- Bompa . Tudor.O Periodization. Edisi V. (human kinetics, 2009) h.233
- Departemen Pendidikan nasional. Olahraga nasional dalam prespektif Sejarah. Jakarta: 2004
- Harsono. Latihan Kondisi Fisik. (Jakarta: KONI PUSAT, 1993) h.13
- Moh. Nazir. Metode Penelitian . Jakarta: Ghanlia Indonesia, 2003
- Nalendra Mayun. Seni Olahraga Tinju
- Pawlett Ray. The karate handbook. ENGLAND: SILVERDALE BOOK, 2006
- PB. FORKI. Pedoman Karate. Jakarta: studio 3 plus, 2005
- Sabeth Muchsin. Karate terbaik. Jakarta PT. Indira, 1980
- Sutojo J.B . Teknik Oyama Karate. Jakarta :PT Elex Media Komputindo, 1996
- Tim Khusus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi ke dua. Jakarta: Balai Pustaka, 1994
- Viktor G. Simanjuntak, Teknik Dasar Karate Ciputat: 2004
- <https://id.m.wikipedia.org>. Diakses 11 juni 2017
- [www.senibeladirikarate.co.id](http://www.senibeladirikarate.co.id). Diakses 11 juni 2017

## Lampiran 1

**Tabel Pengambilan Data**

: Ibnu Syatrul

Nama Atlit                      Sidiq

Kelas Pertandingan        : Senior Kumite -60kg Putra

GAM E	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Tota l
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumla h	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumla h	
1	3	1	3	2	1	3	6
2	2	0	2	3	0	3	5
3	3	2	5	4	3	7	12
4	3	0	3	2	0	2	5
Total			13			15	28

### Tabel Pengambilan Data

Nama Atlit : Abdulrahim

Kelas Pertandingan : Senior Kumite -55kg Putra

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	2	0	2	3	2	5	7
Total			2			5	7

**Tabel Pengambilan Data**

Nama Atlit : Sutan

Kelas Pertandingan : Senior Kumite -55kg Putra

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	5	1	6	2	0	2	8
2	3	2	5	1	3	4	9
3	2	0	2	2	0	2	4
4	3	2	5	1	0	1	6
Total			18			9	27

**Tabel Pengambilan Data**

Nama Atlit : Yogi

Kelas Pertandingan : Senior Kumite -67kg Putra

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	3	1	4	4	2	6	10
2	2	2	4	2	3	5	9
3	1	3	4	0	0	0	4
Total			12			11	23

**Tabel Pengambilan Data**

Nama Atlit : zidane

Kelas Pertandingan : Senior Kumite -57kg Putra

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	3	1	4	2	0	2	6
2	2	0	2	1	0	1	3
Total			6			3	8



**Tabel Pengambilan Data**

Nama Atlit : Lutfi

Kelas Pertandingan : Senior Kumite –67kg Putra

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	3	2	5	3	1	4	9
2	2	1	3	3	2	5	8
3	4	1	5	2	1	3	8
Total			13			12	25

**Tabel Pengambilan Data**

Nama Atlit : Thomas

Kelas Pertandingan : Senior Kumite +84kg Putra

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	2	0	2	1	0	1	3
2	3	1	4	2	1	3	7
3	1	0	1	0	0	0	1
Total			7			4	11

**Tabel Pengambilan Data**

Nama Atlit : Ahyar

Kelas Pertandingan : Senior Kumite -84kg Putra

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	5	1	6	6	0	6	12
2	3	2	5	2	3	5	10
Total			11			11	22

**Tabel Pengambilan Data**

Nama Atlit : Luhur

Kelas Pertandingan : Senior Kumite -84kg Putra

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	4	0	4	2	1	3	7
2	2	1	3	4	1	5	8
3	1	2	3	5	2	7	10
Total			10			15	25

### Tabel Pengambilan Data

Nama Atlit : Bustaman

Kelas Pertandingan : Senior Kumite -75kg Putra

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	0	3	3	0	1	1	4
Total			3			1	4

**Tabel Pengambilan Data**

Nama Atlit : Vidia

Kelas Pertandingan : Senior Kumite -50kg Putri

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	2	3	5	3	0	3	8
Total			5			3	8

**Tabel Pengambilan Data**

Nama Atlit : Kiki

Kelas Pertandingan : Senior Kumite +68kg Putri

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	2	2	4	3	1	4	8
Total			4			4	8

**Tabel Pengambilan Data**

Nama Atlit : Ade Hilsa

Kelas Pertandingan : Senior Kumite -61kg Putri

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	1	0	1	2	1	3	4
2	0	2	2	1	0	1	3
Total			3			4	7



**Tabel Pengambilan Data**

Nama Atlit : Zhuchria

Kelas Pertandingan : Senior Kumite -61kg Putri

GAME	Gyaku Tsuki			Khisami Tsuki			Total
	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	Pukulan Masuk	Pukulan TM	Jumlah	
1	2	1	3	2	0	2	5
2	3	0	3	0	0	0	3
3	3	1	4	3	1	4	8
Total			10			6	16

## Lampiran 2

**Pengolahan data pada atlit Putra**a. Pukulan *Gyaku Tsuki*

- 1) Abdulrahim  $= \frac{2}{125} \times 100\% = 1,6$
- 2) Sutan  $= \frac{13}{125} \times 100\% = 10,31$
- 3) Ibnu  $= \frac{11}{125} \times 100\% = 8,8$
- 4) Lutfi  $= \frac{9}{125} \times 100\% = 7,2$
- 5) Zidane  $= \frac{5}{125} \times 100\% = 4$
- 6) Yogi  $= \frac{6}{125} \times 100\% = 4,8$
- 7) Thomas  $= \frac{6}{125} \times 100\% = 4,8$
- 8) Luhur  $= \frac{6}{125} \times 100\% = 4,8$
- 9) Ahyar  $= \frac{8}{125} \times 100\% = 6,4$
- 10) Bustaman  $= \frac{0}{125} \times 100\% = 0$

b. Pukulan *Kisami Tsuki*

- 1) Abdulrahim  $= \frac{3}{125} \times 100\% = 2,4$
- 2) Sutan  $= \frac{6}{125} \times 100\% = 4,8$

- 3) Ibnu  $= \frac{10}{125} \times 100\% = 8$
- 4) Lutfi  $= \frac{8}{125} \times 100\% = 6,4$
- 5) Zidane  $= \frac{3}{125} \times 100\% = 2,4$
- 6) Yogi  $= \frac{6}{125} \times 100\% = 4,8$
- 7) Thomas  $= \frac{3}{125} \times 100\% = 2,4$
- 8) Luhur  $= \frac{11}{125} \times 100\% = 8,8$
- 9) Ahyar  $= \frac{8}{125} \times 100\% = 6,4$
- 10) Bustaman  $= \frac{0}{125} \times 100\% = 0$

#### **Pengolahan data pada atlit putri**

##### **c. Pukulan *Gyaku Tsuki***

1. Vidia  $= \frac{2}{27} \times 100\% = 7,4$
2. Kiki  $= \frac{2}{27} \times 100\% = 7,4$
3. Ade  $= \frac{1}{27} \times 100\% = 3,7$
4. Zhuchria  $= \frac{8}{27} \times 100\% = 29,62$

##### **d. Pukulan *Khisami Tsuki***

1. Vidia  $= \frac{3}{27} \times 100\% = 11$
2. Kiki  $= \frac{3}{27} \times 100\% = 11$

$$3. \text{ Ade} \quad = \frac{3}{27} \times 100\% = 11$$

$$4. \text{ Zhuchria} \quad = \frac{5}{27} \times 100\% = 18,51$$

## Lampiran 3

<b>PRA PEMULA (10-11 tahun)</b>			
1	Kata Perorangan	1	Kata Perorangan
2	Kata Beregu	2	Kata Beregu
3	Kumite -35kg	3	Kumite -30kg
4	Kumite+35kg	4	Kumite+30kg

<b>USIA DINI (8-9 tahun)</b>			
1	Kata Perorangan	1	Kata Perorangan
2	Kata Beregu	2	Kata Beregu
3	Kumite -30 kg	3	Kumite -25 kg
4	Kumite+30 kg	4	Kumite+25 kg

<b>PEMULA (12-13 tahun)</b>			
1	Kata Perorangan	1	Kata Perorangan
2	Kata Beregu	2	Kata Beregu
3	Kumite -45 kg	3	Kumite -40 kg
4	Kumite -50 kg	4	Kumite -45 kg
5	Kumite+50 kg	5	Kumite+45 kg

<b>KADET (14-15 tahun)</b>			
1	Kata Perorangan	1	Kata Perorangan
2	Kata Beregu	2	Kata Beregu
3	Kumite -52 Kg	3	Kumite -47 Kg
4	Kumite -57 Kg	4	Kumite -54 Kg
5	Kumite -63 Kg	5	Kumite+54 Kg
6	Kumite -70 Kg		
7	Kumite+70 Kg		

<b>YUNIOR (16-17 tahun)</b>			
1	Kata Perorangan	1	Kata Perorangan
2	Kata Beregu	2	Kata Beregu
3	Kumite -55 Kg	3	Kumite -48 Kg
4	Kumite -61 Kg	4	Kumite -53 Kg
5	Kumite -68 Kg	5	Kumite -59 Kg
6	Kumite -76 Kg	6	Kumite+59 Kg
7	Kumite+76 Kg		

<b>SENIOR (+18 tahun ke atas)</b>			
1	Kata Perorangan	1	Kata Perorangan
2	Kata Beregu	2	Kata Beregu
3	Kumite -55 Kg	3	Kumite -50 Kg
4	Kumite -60 Kg	4	Kumite -55 Kg
5	Kumite -67 Kg	5	Kumite -61 Kg
6	Kumite -75 Kg	6	Kumite -68 Kg
7	Kumite -84 Kg	7	Kumite+68 Kg
8	Kumite+84Kg		

## Lampiran 4













## Lampiran 5

DAFTAR KONTINGEN PESERTA PERTANDINGAN			
NO	KONTINGEN	PERGURUAN	DAERAH
1	DOJO FUNAKOSHI BOGOR	FUNAKOSHI	KABUPATEN BOGOR
2	INKANAS 328 DIRGAHAYU	INKANAS	DEPOK
3	UNIVERSITAS PAKUAN BOGOR	INKAI	BOGOR
4	DTC DEPOK	INKAI	KOTA DEPOK
5	GOKASI DEPOK	GOKASI	KOTA DEPOK
6	GLORY TEAM BKC	BKC	KOTA BOGOR
7	212 INDOGREEN	INKAI	KABUPATEN BOGOR
8	RONIN KARATE CLUB	LEMKARI	KOTA BANDUNG
9	SMAN 2 TANGSEL	INKAI	TANGERANG SELATAN
10	DOJO PUSPITEK	INKAI	TANGERANG SELATAN
11	PLN PUSAT	INKANAS	DKI
12	DOJO PAKUAN	INKANAS	KOTA BOGOR
13	DOKAYO	BKC	KOTA BOGOR
14	POLSAT	BKC	KOTA BOGOR
15	SD PAPANDAYAN	BKC	KOTA BOGOR
16	DOJO UKB	INKADO	KOTA BANDUNG
17	ANUGRAH 1966	INKAI	KABUPATEN BOGOR
18	PASMAR 2	DKI	DKI
19	KAZOKU TEAM	KKI	KOTA BANDUNG
20	AFF. PUZDIKSI TNI AD	INKAI	KOTA BOGOR
21	376 CITRA INDAH	INKAI	KABUPATEN BOGOR
22	SMK FATAHILLAH	INKAI	KABUPATEN BOGOR
23	TAKUMASHI	INKANAS	KOTA DEPOK
24	SMAN 3 TANGSEL	INKAI	TANGERANG SELATAN
25	BINA KSATRIA	INKAI	KOTA DEPOK
26	BUDI LUHUR KARATE CLUB	FORKI	DKI
27	AOF	INKAI	DKI
28	KEMANG KARATE CLUB	INKAI	KOTA BOGOR
29	SHIROITE	SHIROITE	KABUPATEN BOGOR
30	SDN BENDUNGAN 1 CIAWI	INKAI	KABUPATEN BOGOR
31	SKAT FIGHTER	BKC	KABUPATEN BOGOR
32	BIEZARRI	INKAI	KABUPATEN BOGOR
33	BTKS	INKAI	KABUPATEN BOGOR

34	SASORI	INKAI	KABUPATEN BOGOR
35	GB 2 INKAM	INKAI	KOTA BOGOR
36	MARGA JAYA	INKAI	KOTA BOGOR
37	TUNAS PERMATA ANOA	INKAI	DKI
38	JATIMULYA BEKASI	INKAI	KOTA BEKASI
39	DOJO 1234	BKC	KOTA BOGOR
40	KODIM CIANJUR PRESTASI	INKANAS	CIANJUR
41	INKAI 328	INKAI	KOTA DEPOK
42	FSC	INKAI	KABUPATEN BOGOR
43	UNJ	FORKI	DKI
44	INKAI CIANJUR	INKAI	CIANJUR
45	JAKARTA ACADEMY	INKAI	DKI
46	HIROSHIMA	INKAI	KABUPATEN BOGOR
47	VELHALLA	INKAI	KABUPATEN BOGOR
48	AYUKA	INKAI	KABUPATEN BOGOR
49	KBAL	INKAI	JAWA BARAT
50	DOJO OPUNG GRJT	AMURA	DKI
51	INKAI PRESTASI	INKAI	DKI
52	SANTIKA BKC	BKC	KABUPATEN BOGOR
53	UKM IPB	INKAI	KABUPATEN BOGOR
54	NTCKC	INKADO	KABUPATEN BOGOR
55	DOJO R-NINE	INKAI	KABUPATEN BOGOR
56	RGTC	INKAI	DKI
57	TEGAR BERIMAN	INKAI	KABUPATEN BOGOR
58	PAJAJARAN BOGOR	INKAI	KOTA BOGOR
59	INKAI CITEUREUP	INKAI	KABUPATEN BOGOR
60	KANDAGA PRANA SUKABUMI	KANDAGA PRANA	SUKABUMI
61	GGG INKAI	INKAI	KOTA BOGOR

## Lampiran 6

**PEROLEHAN MEDALI**

NO	CONTINGEN	RESULT MEDALS			TOTAL
		GOLD	SILVER	BRONZE	
001	DOJO FUNAKOSHI BOGOR		1	1	2
002	INKANAS 328 DIRGAHAYU	1	1	1	3
003	UNIVERSITAS PAKUAN BOGOR	3	3	2	8
004	DTC DEPOK		2	2	4
005	GOKASI DEPOK	2		3	5
006	GLORY TEAM BKC	1			1
007	212 INDOGREEN	1		1	2
008	RONIN KARATE CLUB		1	2	3
009	SMAN 2 TANGSEL			1	1
010	DOJO PUSPITEK	1	2	1	4
011	PLN PUSAT	1	1		2
012	DOJO PAKUAN		1	2	3
013	DOKAYO			2	2
014	POLSAT			1	1
015	SD PAPANDAYAN	2			2
016	DOJO UKB			1	1
017	ANUGRAH 1966		1	3	4
018	PASMAR 2			1	1
019	KAZOKU TEAM	7	1	1	9
020	AFF. PUZDIKSI TNI AD	2	3	6	11
021	376 CITRA INDAH		1		1
022	SMK FATAHILLAH			1	1
023	TAKUMASHI		1		1

024	SMAN 3 TANGSEL	1		2	3
025	BINA KSATRIA	1	2		3
026	BUDI LUHUR KARATE CLUB	1		1	2
027	AOF		1		1
028	KEMANG KARATE CLUB		1		1
029	SHIROITE		2	1	3
030	SDN BENDUNGAN 1 CIAWI	1			1
031	SKAT FIGHTER			1	1
032	BIEZARRI			1	1
033	BTKS			1	1
034	SASORI		2		2
035	GB 2 INKAM			2	2
036	MARGA JAYA		1		1
037	TUNAS PERMATA ANOA	2			2
038	JATIMULYA BEKASI	5	1	6	12
039	DOJO 1234		1	1	2
040	KODIM CIANJUR PRESTASI			1	1
041	INKAI 328	1			1
042	FSC	1			1
043	UNJ	4	3	2	9
044	INKAI CIANJUR			1	1
045	JAKARTA ACADEMY	1			1
046	HIROSHIMA		1	1	2
047	VELHALLA	1			1
048	AYUKA			1	1
049	KBAL			1	1
050	DOJO OPUNG GRJT	1			1
051	INKAI PRESTASI				1

			1		
052	SANTIKA BKC			1	1
053	UKM IPB			1	1
054	NTCKC				-
055	DOJO R-NINE				-
056	RGTC				-
057	TEGAR BERIMAN				-
058	PAJAJARAN BOGOR				-
059	INKAI CITEUREUP				-
060	KANDAGA PRANA SUKABUMI				-
061	GGs INKAI				-
<b>GRAND TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>12</b>	<b>19</b>	<b>43</b>



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220  
Telepon/Faksimile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982  
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180  
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486  
Laman : [www.unj.ac.id](http://www.unj.ac.id)

Nomor : 3326/UN39.12/KM/2017  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi

2 Agustus 2017

Yth. Ketua Panitia Bogor Karate Open 2017  
Jl. Tanah Sereal, Kota Bogor

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Bagus Jaya  
Nomor Registrasi : 6315117857  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Fakultas : Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta  
No. Telp/HP : 081293178698

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**"Analisis Pukulan Gyaku Tsuki dan Khisami Tsuki Terhadap Perolahan Angka Pukulan Tim Karate Universitas Negeri Jakarta Pada Kejuaraan Bogor Karate Open 2017"**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Hubungan Masyarakat



Woro Sasmita, SH  
NIP. 19630408 198510 2 001

Tembusan :  
1. Dekan Fakultas Ilmu Olahraga  
2. Koordinator Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

*Kejuaraan Karate*  
5-6 Agustus 2017



## BOGOR KARATE OPEN IV TAHUN 2017

No : 78/SK-BKO/OPEN-IV/2017

Bogor, 6 Agustus 2017

Lamp :-

Hal : Surat Pernyataan

Kami selaku panitia KEJUARAAN "BOGOR KARATE OPEN IV TAHUN 2017" dengan ini menerima mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Bagus Jaya  
Nomer Registrasi : 6315117857  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.





### Daftar Riwayat Hidup



**Bagus Jaya**, lahir pada tanggal 05 september 1993, di Jakarta Timur Provinsi DKI Jakarta, penulis merupakan anak ke 3 dari 3 bersaudara, dari pasangan H. Sukaedji dan Hj. Sukatun.

Penulis pertama kali masuk di pendidikan formal di SDN 09 Makasar Jakarta Timur tahun 1999 dan tamat tahun 2005, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP 150 Jakarta, penulis masuk SMA Angkasa 2 Jakarta dan tamat belajart pada tahun 2011.

Pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga melalui penerimaan mahasiswa baru (PENMABA)